

교육 과정 소개서.

게임 개발자 취업의 모든 것 초격차 패키지 Online.



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dev_online_gamegb
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	155시간 27분
문의	강의 관련 전화 문의: 02-568-9886 수료증 및 행정 문의: 02-501-9396 / help.online@fastcampus.co.kr

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대 에 나의 스케줄대로 수강
원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강
무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생



강의목표

- 대기업 게임 개발자 취업에 필요한 게임 프로그래밍에 대한 이해를 실습을 통해 학습 할 수 있다.
- 1인 게임 제작에 필요한 게임 개발에 대한 이해와 엔진을 학습할 수 있다.
- 개발 언어에 따른 엔진의 차이점을 이해하고, 전산학 기초를 쌓은 뒤 목적에 맞는 기술 스택을 습득 할 수 있다.

강의요약

- 전산학 지식부터 게임 엔진까지 게임 개발자가 되기 위해 필요한 모든 이론, 기술 스택을 130여시간+보너스 부록으로 다 담은 게임 개발 종합 강의입니다.
- 전산학 기초부터 필수 이론, 사례 실습, 취업 가이드와 면접 꿀팁까지 다 모았습니다.
- 코코스, 언리얼, 유니티 게임 엔진을 활용한 게임 개발 실무로 실전 감각을 높일 수 있습니다.



강사

주세영

약력

- 현 에이스 프로젝트

[저서]

- 열혈강의 유니티 게임 프로그래밍
- 전) CCR, 네시삼십삼분
- 전) 게임 로프트(Gameloft) 스튜디오(서울, 도쿄)
- 전) 누리 스타덱스
- 전) 국민대학교 게임교육원 교수
- 전) 한국기술교육원(KITRI) Unity 전임강사
- 전) Unity 컨퍼런스 강연자 참석(2011, 2015)
- 전) 패스트캠퍼스 게임제작 올인원 패키지 강사

김기민

약력

- 현) KMStudio 대표, 프리랜서 게임 개발자

한창민

약력

- 현) 게임 개발 스타트업 M사 프로그래밍 팀장
- 전) 위메이드 MMORPG 선임연구원
- 전) 바른손 모바일 게임 개발
- 전) 넷이즈 SNG 게임 프로그래밍 팀장

CURRICULUM

01.

게임 개발자가 되려면 무엇을 어떻게 공부해야 할까?

파트별 수강시간 00:43:09

게임 개발자가 되려면 무엇을 공부 해야할까 (What?)
게임 개발자가 되려면 어떻게 공부 해야할까 (How?)
Unity 게임 회사 프로그래머가 하는일이 무엇일까 (Who)

CURRICULUM

02.

게임 개발을 위한 필수 게임 수학& 물리

파트별 수강시간 05:42:19

OT
오리엔테이션
삼각함수
cos, sin에 대한 이해
cos, sin을 활용한 미사일 슈팅 구현하기
벡터
벡터의 표기 및 단위벡터
벡터를 이용한 플레이어 이동 구현하기
벡터의 내적
내적에 대한 이해
내적을 활용한 게임요소 구현하기
벡터의 외적
외적에 대한 이해
외적을 활용한 게임요소 구현하기
행렬
행렬에 대한 이해
행렬과 Transform의 관계 알아보기
힘과 가속도
$F=ma$ 힘과 가속도의 관계 이해
AddForce를 활용한 게임 이해
등가속도 운동
등속도 운동, 등가속도 운동에 대한 이해
등속도 운동, 등가속도 운동을 활용한 게임 구현하기
마찰력 및 저항력
마찰력 및 저항력에 대한 이해
마찰력&저항력을 활용한 게임요소 구현
토크 및 회전운동
토크, 각운동에 대한 이해
회전운동을 활용한 게임 구현하기
탄성 충돌
탄성 충돌에 관한 게임요소 구현
탄성 충돌에 관한 게임요소 구현

CURRICULUM

03.

문제 풀이로 실전 응용력을 다지는 필수 자료구조

파트별 수강시간 04:39:59

OT
자료구조 오리엔테이션
선형자료구조
배열
리스트 - 1
리스트 - 2
연결리스트 - 1
연결리스트 - 2
스택
큐
해쉬테이블과 딕셔너리
알고리즘
재귀호출
정렬 알고리즘 - 선택정렬
정렬 알고리즘 - 버블정렬
정렬 알고리즘 - 퀵정렬
정렬 알고리즘 - 삽입정렬
정렬 알고리즘 - 힙정렬
비선형자료구조
트리
그래프

CURRICULUM

04.

전산학 부록

파트별 수강시간 02:15:12

기본 자료 구조 살펴보기 #1
기본 자료 구조 살펴보기 #2
네트워크 기본 개념 살펴보기

CURRICULUM

05.

코딩테스트로 배워보는 C#

파트별 수강시간 20:48:45

C# 오리엔테이션
C# 언어 오리엔테이션 - 01. 닷넷프레임워크와 C# 언어
C# 언어 오리엔테이션 - 02. 실습 환경 구축하기
처음으로 코딩하기
코드 리뷰해보기 - 1
코드 리뷰해보기 - 2
데이터란 무엇일까
기본 데이터1 - 1
기본 데이터1 - 2
기본 데이터1 - 3
기본 데이터2 - 1
기본 데이터2 - 2
기본 데이터3 - 1
기본 데이터3 - 2
기본 데이터3 - 3
기초문법
프로그램 제어하기1 - 1
프로그램 제어하기1 - 2
프로그램 제어하기1 - 3
프로그램 제어하기1 - 4
프로그램 제어하기2 - 1
프로그램 제어하기2 - 2
프로그램 제어하기2 - 3
CheckPoint01 - 게임 만들기(숫자 달리기) - 1
CheckPoint01 - 게임 만들기(숫자 달리기) - 2
함수 마스터하기
함수 처음 배워보기 - 1
함수 처음 배워보기 - 2
함수 처음 배워보기 - 3
함수 제대로 활용해보기 - 1
함수 제대로 활용해보기 - 2
CheckPoint02 - 숫자달리기에 함수 적용하기

CURRICULUM

05.

코딩테스트로 배워보는 C#

파트별 수강시간 20:48:45

배열 제대로 배우기
처음 배워보는 배열 - 1
처음 배워보는 배열 - 2
제대로 활용해보는 배열 - 1
제대로 활용해보는 배열 - 2
CheckPoint03 - 배열 활용하기 - 1
CheckPoint03 - 배열 활용하기 - 2
CheckPoint03 - 배열 활용하기 - 3
클래스 개념 짹 잡기
쉽게 이해하는 클래스 문법 - 배열 Check
쉽게 이해하는 클래스 문법 - 클래스 개념
쉽게 이해하는 클래스 문법 - new 키워드, 생성자, 소멸자
쉽게 이해하는 클래스 문법 - this, static 키워드
상속과 도형 - 클래스 상속
상속과 도형 - is, as 키워드
상속과 도형 - 다형성
상속과 도형 - sealed, 클래스 HAS, parial
상속과 도형 - 확장 메소드, 클래스 vs 구조체
인터페이스와 추상 클래스 - 인터페이스
인터페이스와 추상 클래스 - 추상 클래스
인터페이스와 추상 클래스 - 프로퍼티, Check
CheckPoint04 - 1
CheckPoint04 - 2
컬렉션, 인덱서
컬렉션, 인덱서 - 1
컬렉션, 인덱서 - 2

CURRICULUM

06.

유니티 게임 엔진을 활용한 게임 개발 실무

파트별 수강시간 25:51:16

강의 소개 및 엔진 소개
시작하기에 앞서.
초급자 개발 용어 사전 1
게임 개발과 게임 엔진
유니티 엔진 설치부터 시작하기
유니티 엔진 설치부터
유니티 에디터 살펴보기 (1)
유니티 에디터 살펴보기 (2)
유니티 에디터 살펴보기 (3)
초급자 개발 용어 사전 (2)
유니티 엔진 메뉴 설명
유니티 컴포넌트 소개
유니티 엔진 기능 소개
유니티 스크립트 소개
유니티 엔진 스크립트 개발에 필요한 기초 C#
C# 기초 - 데이터 형식, 형변환
C# 기초 - 비트 연산
코드의 흐름 제어 - if enum
코드의 흐름 제어 - for foreach switch
코드의 흐름 제어 - 함수, ref, out
디버깅 기초
문자열
배열, 다차원 배열
힙, 스택 메모리
리스트, 딕셔너리
유니티 엔진 스크립트 개발에 필요한 중급 C#
제네릭 , 오브젝트 박싱/ 언박싱
추상 클래스, 인터페이스
접근한정자, struct, 프로퍼티, 값타입, 참조타입
static, 델리게이트
이벤트
람다식, Func, Action
Exception,

CURRICULUM

06.

유니티 게임 엔진을 활용한 게임 개발 실무

파트별 수강시간 25:51:16

유니티 엔진 스크립트 기초와 실무 팁

GameObject

Monobehaviour

Unity C# Script - Component

Unity C# Script - 벡터

Unity C# Script - 평행 이동

Unity C# Script - 회전과 쿼터니언

Debug, RequireComponent, Input

유니티 엔진 스크립트 개발 중급과 실무 팁 소개

Unity C# Script - 싱글톤

Unity C# Script - 코루틴

Unity C# Script - 레이캐스트

UI - UGUI (1)

UI - UGUI (2), NGUI (1)

UI - UI - NGUI (2)

UI - Animation - Legacy Animation

UI - Animation - Unity Animation

Effect - Particle System

Sound - Audio

StateMachine - 상태머신에 대해

Visual - 유니티 Shader 소개

CSV, XML, JSON, Tool(1)

CSV, XML, JSON, Tool(2)

C# Script(복습) - 프로퍼티, 유니티 이벤트

C# Script(복습) - 델리게이트, 이벤트, 액션

Effect - C# Script(복습) - 람다, 제네릭

유니티 프로젝트 개발 기초부터 게임 만들기 기초

Effect - 실습 - Solar System 만들기

Effect - 실습 - 슈팅 게임 만들기 1

Effect - 실습 - 슈팅 게임 만들기 2

Effect - 샘플 프로젝트 살펴보기 Roll-a-ball

Effect - 샘플 프로젝트 살펴보기 Lego Project

VR, AR 살펴보기

Effect - VR 맛보기

Effect - AR 맛보기

CURRICULUM

07.

C++ 기초

파트별 수강시간 18:22:35

오리엔테이션
소개
개발 환경
프로젝트 둘러보기
Hello World
데이터
정수형 - 1
정수형 - 2
부동 소수점 - 1
부동 소수점 - 2
문자형
불리언형
입출력
printf
scanf
cout
cin
연산자
산술 연산자
비교&관계 연산자
논리 연산자
비트 연산자 - 1
비트 연산자 - 2
기타 연산자
흐름 제어
if 문 - 1
if 문 - 2
switch 문
for 문 - 1
for 문 - 2
while 문
do while 문
goto 문

CURRICULUM

07.

C++ 기초

파트별 수강시간 18:22:35

복합 데이터
배열(Array)
다차원 배열
문자열
string
구조체(struct)
공용체(union)
열거형(enum)
std-array
Range-based for
포인터
포인터의 기본
배열과의 관계
문자열과의 관계
동적 할당
nullptr
void pointer
std-vector
참조
함수
함수의 기본
재귀 함수
값으로 전달
주소로 전달
참조로 전달
디폴트 매개변수
함수 오버로딩
함수 포인터
호출 규약
inline
범위, 공간
빌드
범위
공간 기억 부류(자동, 정적, 동적)

CURRICULUM

08.

C++로 마스터하는 객체지향 언어와 STL

파트별 수강시간 22:49:53

클래스
객체지향 개괄
클래스와 객체
생성자
파괴자
선언과 정의의 분리&전방 선언
this 포인터
const
정적 멤버
멤버 함수 포인터
연산자 오버로딩
산술 연산자 오버로딩 - 1
산술 연산자 오버로딩 - 2
비교&관계 연산자 오버로딩
논리 연산자 오버로딩
비트 연산자 오버로딩
첨자 연산자 오버로딩
대입 연산자 오버로딩, 복사 생성자
변환 연산자 오버로딩, 변환 생성자
호출 연산자 오버로딩, 함수 객체
사용자 정의 리터럴
상속
상속의 기본
가상 함수
정적 결합, 동적 결합
추상 클래스, 순수 가상 함수
다중 상속
형변환
형변환 규칙
static_cast
const_cast
dynamic_cast
reinterpret_cast
C 스타일함수 스타일 변환

CURRICULUM

08.

C++로 마스터하는 객체지향 언어와 STL

파트별 수강시간 22:49:53

예외 처리

전통적인 예외 처리

try catch

RAII

noexcept

템플릿

함수 템플릿

클래스 템플릿

템플릿 특수화

템플릿 구체화

가변 인자

템플릿 메타 프로그래밍

타입

type traits -1

type traits -2

RTTI

STL

STL의 개요

Sequence Containers - array, vector, deque

Sequence Containers - list, forward_list

Ordered Associative Containers - set, map, multiset, multimap - 1

Ordered Associative Containers - set, map, multiset, multimap - 2

Unordered Associative Containers - unordered_set,

unordered_map, unordered_multiset, unordered_multimap

iterator - 1

iterator - 2

algorithm - 1

algorithm - 2

CURRICULUM

08.

C++로 마스터하는 객체지향 언어와 STL

파트별 수강시간 22:49:53

Modern C++

auto - 1

auto - 2

decltype

lambda

constexpr

우측값 참조이동 의미론 - 1

우측값 참조이동 의미론 - 2

전달(보편) 참조완벽 전달

스마트 포인터

stdfunction

stdthread -1

stdthread -2

stdfuturestdpromisestdasync

C++ 20

Modules

Concepts

Ranges

Coroutines

CURRICULUM

09.

코코스 게임 엔진을 활용한 게임 개발 실무

파트별 수강시간 05:02:06

코코스 엔진 소개
엔진 주요 기능 살펴보기
설치 (Mac OS)
설치 (Window OS)
프로젝트 생성
샘플 프로젝트 살펴보기
스프라이트,라벨,메뉴 알아보기
씬(Scene) 전환 알아보기
터치 컨트롤과 충돌 체크에 대해 알아보기
애니메이션과 타이머에 대해 알아보기
프로젝트를 통해 코코스 엔진 게임 개발 방법과 실무 노하우에 대해
달리기 게임에 대해 알아보기
비행기 슈팅 게임

CURRICULUM

10.

언리얼 게임 엔진을 활용한 게임 개발 실무

파트별 수강시간 35:49:44

Unreal Engine 소개
Unreal Engine 소개
Unreal Engine과 Git 연동
UE4 Rendering Pipeline #1
UE4 Rendering Pipeline #2
Unreal Engine Architecture
Unreal Engine Game Framework
Blueprint 소개
Blueprint와 C 연동
플레이어 캐릭터 구현하기
기본 캐릭터와 카메라 설정
캐릭터 기본 이동 및 애니메이션 구현
캐릭터 이동모드 변경 구현
캐릭터 업드리기 구현
무기 소켓과 기본 IK 구현_01
조준 모드 포즈 블렌딩 구현_01
AimOffset을 사용한 조준 모드 구현
Turn In Place 캐릭터 회전 구현
조준 모드를 위한 카메라 전환 구현

CURRICULUM

10.

언리얼 게임 엔진을 활용한 게임 개발 실무

파트별 수강시간 35:49:44

게임 시스템 구현하기
기본 아이템 액터 구현
무기 아이템 획득과 장착 구현
무기 교체 구현
무기 발사 구현
아이템 하이라이트 구현
무기 발사 이펙트 구현
피직스 메테리얼과 볼렛 임팩트 구현
무기 반동과 조준점 분산 구현
물리 재질에 따른 발자국 소리 구현
조준점 UI의 동적 변환 구현_1
무기 UI 구현
무기 장전 로직 구현
무기를 사용한 데미지 처리 구현
Physics Asset 살펴보기
데미지 반응을 위한 물리 애니메이션 구현
캐릭터 데스 구현
스나이퍼 라이플 구현
발사체 구현
인벤토리 시스템과 픽업 아이템 구현 1
인벤토리 시스템과 픽업 아이템 구현 2
인벤토리 시스템과 픽업 아이템 구현 3
인벤토리 시스템과 픽업 아이템 구현 4
인벤토리 시스템과 픽업 아이템 구현 5
NPC 캐릭터 구현하기
AI 시스템 살펴보기
AI 캐릭터 구현하기 #1
AI 캐릭터 구현하기 #2
AI 캐릭터 구현하기 #3

CURRICULUM

10.

언리얼 게임 엔진을 활용한 게임 개발 실무

파트별 수강시간 35:49:44

레벨 환경 구현하기
환경 라이팅 살펴보기
외부 환경 시스템 살펴보기
레벨 스트리밍 살펴보기
환경 게임 오브젝트 구현
차량 구현하기
차량 구현
네트워크 구현하기
UE4 네트워킹 시스템 살펴보기
UE4 리플리케이션 살펴보기
UE4 리플리케이션 구현
영상 시스템 살펴보기
UE4 시퀀서 구현하기
Unreal Engine 5 미리보기
UE5 렌더링 특징 살펴보기

CURRICULUM

11.

게임을 개발하며 배우는 그래픽스

파트별 수강시간 03:24:32

Intro
3D 그래픽스와 게임 엔진 개념 소개
3DGraphicsBasicConcepts
InputAssembler
MatrixTransforms
VertexPipeline#1
VertexPipeline#2
PixelPipeline
RenderingModels
GameEngine#1
GameEngine#2
GameEngine#3
Unreal Engine 4 Rendering Pipeline
Unreal Engine Game Play Architecture
Blueprint와 C++ 프로그래밍

CURRICULUM

12.

장르별 게임 제작 실습

파트별 수강시간 06:17:17

퍼즐
OT 및 하이어라키 구조 설명
게임매니저, 오브젝트 풀, 컬러팔레트, 오디오 매니저 알아보기
볼과 볼 매니저, 볼 가이드 시스템 알아보기
벽돌과 벽돌 생성기, 외벽 등 기타 오브젝트 알아보기
아케이드
하이어라키 구조 설명
플레이어 컨트롤, 플레이어 충돌 체크. 플레이어 무적 알아보기-
장애물 매니저와 기타 오브젝트 알아보기
카메라 셰이커와 이펙트 매니저 알아보기
슈팅
하이어라키 구조 설명
기체 기본, 플레이어 기체, 총알 알아보기
기본 기체를 상속받은 적 클래스, 적 이동 및 공격 패턴 알아보기
적 소환 매니저, 게임 매니저, 사운드 매니저, 이펙트 매니저 알아보기
플랫폼
하이어라키 구조 설명
타일맵 시스템과 타일 스프라이트 물리 설정 알아보기
몬스터 애니메이션, 몬스터 AI, 비행 몬스터 구현 알아보기
코인, 부드러운 추적 카메라, 게임 매니저, 오디오 매니저 알아보기
RPG
하이어라키 구조 설명
Actor 기본, 플레이어 기능, 적 기능 알아보기-
플레이어 추적 카메라, NPC 및 대화, 데미지 텍스트 이펙트 알아보기
싱글톤 매니저, UI 매니저 설명 및 애니메이션에 공통적으로 사용되는 이벤트 구현해보기
카드
하이어라키 구조 설명
배틀 매니저와 캐릭터 알아보기
카드홀더, 카드 선택과 사용 설명 및 캔버스에서 마우스 오버 기능 구현하기
베지어 커브와 카드 베이스 알아보기

CURRICULUM

13. 게임 개발자 취업 특강

파트별 수강시간 03:40:49

콘텐츠 프로그래머 채용 면접에 꼭 나오는 핵심 개념

기술 면접이란 ? JSON은 무엇인가요 ?

다국어 처리와 유니티 툴에 대해서

폴링과 상태머신, 그리고 게임 사운드 시스템

어셋번들과 유니티의 셰이더

최적화와 프로파일링에 대해서

신입 개발자들이 알려주는 포트폴리오 꿀팁

포트폴리오 리뷰

포트폴리오 작성법

Q&A

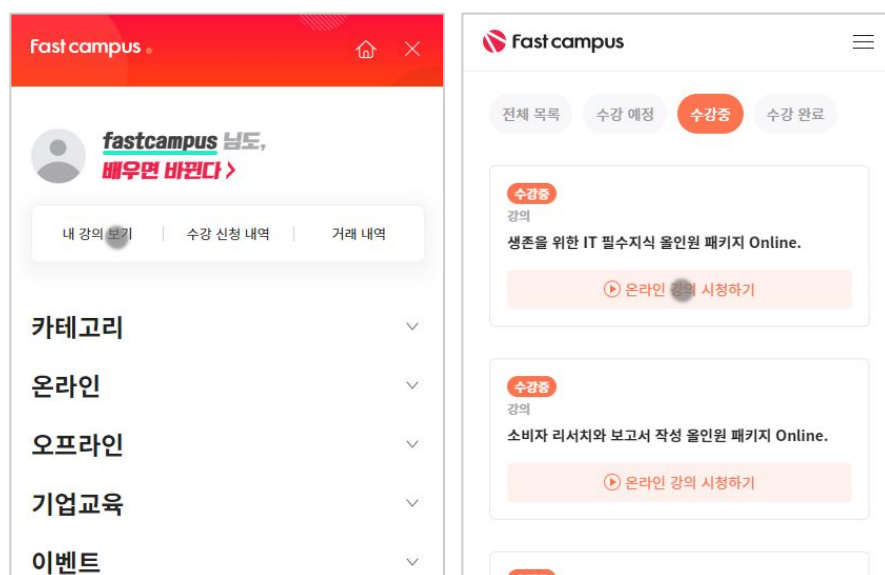


주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 **아이디 공유를 금지**하고 있으며 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.



환불 규정

- 온라인 강의는 각 과정 별 '정상 수강기간(유료수강기간)'과 정상 수강기간 이후의 '복습 수강기간(무료수강기간)'으로 구성됩니다.
- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 이내	100% 환불 가능 (단, 수강하셨다면 수강 분량만큼 차감)
수강 시작 후 7일 경과	정상(유료) 수강기간 대비 잔여일에 대해 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.